

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Yulianingsih, “Daftar Negara dengan Pendidikan Terbaik Tahun 2022, Ini Posisi Indonesia,” *liputan6.com*, 2022. <https://www.liputan6.com/global/read/5051493/daftar-negara-dengan-pendidikan-terbaik-tahun-2022-ini-posisi-indonesia> (accessed Dec. 28, 2022).
- [2] A. Fortuna, A. Saputra, A. Ramadhan, F. Prasetya, Primawati, and D. Rahmadhani, “Development of physics learning media based on augmented reality newton’s law material,” in *Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, 2022, vol. VII, no. 1, pp. 1–8. [Online]. Available: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNPF/article/view/2618>
- [3] Sugianto and P. A. Wijaya, “Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Dengan Berbantuan Modul Elektronik Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Di SMA Negeri 8 Pekanbaru Tahun 2017,” *J. Pendidik. Ekon. Akunt. FKIP UIR*, vol. 6, no. 1, pp. 72–79, 2018.
- [4] Festiyed Festiyed, M. Elvianasti, S. Diliarosta, and P. Anggana, “Pemahaman guru biologi SMA di Sekolah Penggerak DKI Jakarta terhadap pendekatan etnosains pada kurikulum merdeka,” vol. 7, no. 2, pp. 152–163, 2022, doi: 10.24832/jpnk.v7i2.2993.
- [5] H. Hutabarat, R. Elindra, M. S. Harahap, F. Pendidikan, M. Dan, and I. Pengetahuan, “Analisis penerapan kurikulum merdeka belajar di sma negeri sekota padangsidempuan,” *J. MathEdu Math. Educ. J.*, vol. 5, no. 3, pp. 58–69, 2022.
- [6] S. Gulo and A. O. Harefa, “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint,” *Educ. J. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 291–299, 2022, doi: <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>.
- [7] N. F. Yanti and S. Sumianto, “Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo,” *J.*

- Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, p. 612, 2021.
- [8] L. Kanti, S. F. Rahayu, E. Apriana, and E. Susanti, “Analisis pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality dengan model POE2WE pada materi teori kinetik gas: literature review,” *J. Pendidik. dan Ilmu Fis.*, vol. 2, no. 1, pp. 75–82, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1731>  
Accepted:
- [9] A. A. Mahfudh, S. Nur’aini, N. C. H. Wibowo, and C. Kusnanto, “Aplikasi media pembelajaran klasifikasi hewan vertebrata menggunakan teknologi augmented reality dengan marker based tracking,” *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 95–103, 2022, [Online]. Available: <http://journal.walisongo.ac.id/index.php/jit/index%0A%7C>
- [10] Rahmawati, F. Rahmawati, R. D. Putri, Nurdin, and Y. Rizal, “Pengembangan Virtual reality dalam Upaya Meningkatkan Kesiapan Mahasiswa untuk Menghadapi Pengenalan Lapangan Persekolahan Rahmawati1?,” *J. BASICEDU*, vol. 6, no. 6, pp. 10016–10025, 2020.
- [11] N. M. M. R. Desmayani, N. W. Wardani, P. G. S. C. Nugraha, and G. S. Mahendra, “Sistem Informasi Laporan Keuangan pada Salon Berbasis Website Dengan Metode SDLC,” *J. Sist. Inf. dan Komput. Terap. Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 68–77, 2021, doi: 10.33173/jsikti.118.
- [12] S. Wahyu, “SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti,” *SKANIKA Sist. Komput. dan Tek. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 82–91, 2022.
- [13] Andi Rustandi and Rismayanti, “Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda,” *J. Fasilkom*, vol. 11, no. 2, pp. 57–60, 2021, doi: 10.37859/jf.v11i2.2546.
- [14] W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, and S. M. Sagita, “Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap,” *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.)*, vol. 3, no. 2, p. 206, 2018, doi: 10.30998/string.v3i2.3048.
- [15] D. I. Permatasari *et al.*, “Pengujian Aplikasi menggunakan metode Load

- Testing dengan Apache JMeter pada Sistem Informasi Pertanian,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 135–139, 2020, doi: 10.26418/justin.v8i1.34452.
- [16] A. E. Rustanto, Syamsurizal, and Nasril, “Peningkatan pengetahuan k3 dan penggunaan apd pada ikm produksi daging frozen kemasan di pulo gadung 1,” vol. 2, no. 2, 2022.
- [17] W. Nandyansah and N. Suprpto, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Abstrak Pada Materi Model Atom,” *IPF Inov. Pendidik. Fis.*, vol. 8, no. 2, pp. 756–760, 2019.
- [18] K. A. Kamiana, M. Windu, A. Kesiman, and G. A. Pradnyana, “Pengembangan Augmented Reality Book sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android,” vol. 8, pp. 165–171, 2019.
- [19] A. M. Arifin, H. Pujiastuti, and R. Sudiana, “Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa,” *J. Ris. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 59–73, 2020, doi: 10.21831/jrpm.v7i1.32135.
- [20] J. L. Buliali and Andriyani, “Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Bagi Siswa Tunarungu Development Learning Media Of Circle Using Android-Based,” *J. Pendidik. Mat. Pengembang*, vol. 7, no. 2, pp. 170–185, 2021.
- [21] K. H. Bagus P, A. Buchori, and A. N. Aini, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar,” *J. Pendidik. Mat. dan Sains*, vol. 6, no. 1, pp. 61–69, 2018.
- [22] Y. Fridayanti, Y. Irhasyuarna, and R. F. Putri, “Pengembangan media pembelajaran audio-visual pada materi hidrosfer untuk mengukur hasil belajar peserta didik SMP/MTS,” *JUPEIS J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 1, no. 3, pp. 49–63, 2022, doi: 10.55784/jupeis.vol1.iss3.75.
- [23] M. Rahmawati and Khaerunnisa, “Perbandingan Hasil Belajar Melalui Alat Peraga Maket Gerhana Dan Video Pembelajaran,” *J. Holistika*, vol. 1, no. 1,

- pp. 37–48, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/2877>
- [24] A. Zubairin, “TAFSIR ILMU DAN GEOLOGI ; ANALISA USIA BUMI,” vol. 8, no. 02, pp. 163–178, 2023, doi: 10.30868/at.v8i02.
- [25] F. F. Purba *et al.*, “Media Pembelajaran Mengenal Olahraga Bola dengan Menerapkan Augmented Reality ( AR ) Media Pembelajaran Interaktif : Mengenal Olahraga Bola Dengan Menerapkan Augmented Reality ( AR ),” no. July, pp. 0–12, 2021, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/352976752%0AMedia>
- [26] M. Muhammad and N. Maradjado, Christian A, “Perancangan Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Berbasis Android,” *J. Elektron. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 4, no. 2, pp. 23–36, 2019, [Online]. Available: <http://jesik.web.id/index.php/jesik/article/view/84%0Ahttps://jesik.web.id/index.php/jesik/article/download/84/60>
- [27] Yudhistira, “Urutan Versi Android dari Awal Hingga Android 13 (Tiramisu),” *bhinneka.com*, 2023. <https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android/> (accessed Jan. 03, 2024).
- [28] H. Azis, “7 Game Terkenal yang Dibuat Menggunakan Unity Engine,” *idntimes.com*, 2023. <https://www.idntimes.com/tech/games/hilman-azis/game-terkenal-unity-engine-c1c2?page=all> (accessed Jan. 03, 2024).
- [29] S. Ningtyas, A. A. Efendy, and A. Yusuf, “Penerapan Metode Cloud Recognition Pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Jenis Buah-Buahan,” *Jeis J. Elektro Dan Inform. Swadharma*, vol. 1, no. 1, pp. 26–30, 2021, doi: 10.56486/jeis.vollno1.67.
- [30] A. Harahap, A. Sucipto, and J. Jupriyadi, “Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android,” *J. Ilm. Infrastruktur Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–25, 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.266.
- [31] L. Setiyani and B. Setiawan, “Analisis Dan Design Manajemen Control Produksi Menggunakan Business Process Improvement Dan Unified Modelling Language (Studi Kasus: Pt. Multistrada),” *J. Interkom J. Publ.*

- Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 16, no. 1, pp. 27–37, 2021, doi: 10.35969/interkom.v16i1.132.
- [32] E. B. Pratama and L. A. Marjun, “Analisis Pemodelan Diagram Uml Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian Yang Dikembangkan Dengan Model Waterfall,” *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 6, no. 2, pp. 725–736, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal-backup.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/928>
- [33] S. Sultan, S. Samsudin, F. Yunita, and I. Ilyas, “Perancangan Desain Interior Kamar Menggunakan Software Sketchup Dan 3D Blender,” *Selodang Mayang J. Ilm. Badan Perenc. Pembang. Drh. Kabupaten Indragiri Hilir*, vol. 8, no. 3, pp. 231–239, 2022, doi: 10.47521/selodangmayang.v8i3.271.
- [34] A. Sahfitri and S. Hartini, “Metode ADDIE Pada Aplikasi Interaktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahasa Untuk Anak Sekolah Dasar,” *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 3, no. 2, pp. 141–152, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/download/1085/955>
- [35] R. A. H. Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- [36] J. Program and S. Pendidikan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar,” vol. 10, no. 3, pp. 1797–1808, 2021.
- [37] K. Martina, I. M. Tegeh, and I. W. Iliya Y. Sukmana, “Pengembangan Media Strip Comic dengan Model Addie pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sari Sekar,” *J. Edutech Undiksha*, vol. 6, no. 2, pp. 245–255, 2018.
- [38] P. E. Suarjaya and W. Gunawan, “Aplikasi Pembelajaran Matematika untuk Siswa SD Kelas IV Berbasis Multimedia,” vol. 9, pp. 21–30, 2020.
- [39] A. P. Putra, T. Widodo, and T. Rochmadi, “Membangun Media Pembelajaran 7 Keajaiban Dunia Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Vi,” *Indones. J. Bus. Intell.*, vol. 1, no. 2, p. 60, 2019, doi: 10.21927/ijubi.v1i2.890.

- [40] M. Herniawan and V. Vivianti, "Multimedia pembelajaran interaktif augmented reality pengenalan kamera dan teknik fotografi," *J. Edukasi Elektro*, vol. 6, no. 1, pp. 49–57, 2022, doi: 10.21831/jee.v6i1.45591.
- [41] Rosidah, M. Nizaa, S. Muhardini, Haifaturrahmah, and Y. Mariyati, "Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD," *Ef. Media Pembelajaran*, vol. 2, no. 2021, pp. 10–16, 2022, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749><http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/download/9749/pdf>
- [42] A. A. Rahma, "Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Pedagogy*, vol. 8, no. 2, pp. 47–51, 2020, [Online]. Available: <https://ptik.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/808>